Ce document est une transcription en FACSIMILÉ de l'original :

> Lucken, M. (2016). *Le Voyage de Chihiro de Miyazaki Hayao ou l'aventure des obliques*. Dans *Les Fleurs artificielles* (p. 203–227). Paris: Presses de l'Inalco. Repéré à : https://doi.org/10.4000/books.pressesinalco.359

Puisqu'il a été transcrit manuellement, il se peut qu'il contienne des erreurs—soyez prudents et faites preuve de pensée critique.

Le Voyage de Chihiro de Miyazaki Hayao ou l’aventure des obliques

Miyazaki Hayao’s *Spirited Away*

p. 203–227

ENTRÉES D’INDEX

Mots-clés : capitalisme, perspective, liberté
Keywords : capitalism, perspective, freedom
Index géographique : Occident

PLAN DÉTAILLÉ

Texte intégral
Un récit à clés
Le monde de la verticalité
Reconquérir l’horizontalité
La synthèse par l’oblique
Notes de bas de page

TEXTE INTÉGRAL

> Pourquoi les gens, qui de manière générale ne prêtent pas attention au monde dans lequel ils vivent ni à ce qui les entoure, ne trouvent-ils un véritable intérêt qu’au sein des fictions ? Chihiro ne s’intéresse pas à ces choses-là. Tout ce qui lui importe, c’est la réalité telle qu’elle se produit devant ses yeux[1].

1 Ainsi s’interroge Miyazaki Hayao dans une interview donnée en 2001 à la sortie du *Voyage de Chihiro*. *Le Voyage de Chihiro* a reçu une trentaine de prix nationaux et internationaux, dont l’Ours d’or du 52e festival de Berlin (2002)[2]. Produit par les studios Ghibli, il fait suite dans la filmographie de Miyazaki à *Princesse Mononoke* (1997). Prises ensemble, ces deux œuvres dont les thèmes se croisent constituent non seulement l’un des points d’orgue de l’histoire du film d’animation, mais marquent l’apogée du rayonnement international de la culture japonaise, rayonnement qui a commencé dans les années 1950 et qui semble aujourd’hui légèrement décroître. *Le Voyage de Chihiro* est une œuvre dont la nouveauté formelle et le caractère merveilleux a séduit des millions de spectateurs

à travers le monde. Pourtant l'objectif profond du film était, selon le réalisateur, de souligner l'importance d'une attention plus soutenue au réel. Il y a dans l'ambition de revaloriser le réel *via* la fiction quelque chose de paradoxal qui rappelle un phénomène déjà observé.

2 La trame principale du *Voyage de Chihiro* est la quête initiatique d'une jeune fille de dix ans dans les thermes des dieux où elle cherche une solution pour que ses parents transformés en porcs recouvrent leur forme humaine, trame qui n'est pas sans évoquer l'épisode d'Ulysse et Circé dans l'*Odyssée*. Enfant un peu capricieuse au début, Chihiro découvre l'amour, le don de soi, une certaine forme de maturité dans l'épreuve de la séparation d'avec ses parents. Les thèmes évoqués au cours de cette quête sont présentés de façon assez contrastée avec, d'une part, l'argent, le pouvoir, la luxure et la pollution, qui apparaissent comme des valeurs négatives et génératrices de conflits, et d'autre part, l'amour, le désintéressement, l'intuition du cœur, qui permettent au contraire de les résoudre.

3 Bien que récente, cette œuvre a déjà fait l'objet de multiples articles[3]. Si l'on met de côté les textes de présentation générale, on peut dégager plusieurs grandes approches : des analyses filmiques, qui tentent de décrire sur un plan technique et formel la construction de l'œuvre[4]. Bien qu'essentielles, elles sont en termes quantitatifs relativement peu nombreuses. Des études de type socio-psychologique focalisées sur la question de l'enfant ; elles sont les plus courantes, particulièrement dans la littérature en japonais. Des analyses « interculturelles » qui s'intéressent aux diverses manières dont l'œuvre a été présentée et reçue à travers le monde ; elles mettent notamment l'accent sur les écarts de traduction, et par conséquent, suivant la perspective choisie par l'auteur, sur les différences entre les cultures ou sur les jeux de pouvoir entre producteurs (japonais) et diffuseurs (étrangers). En revanche, la mise en perspective historique est assez rare (que ce soit dans le cadre restreint de l'histoire du cinéma d'animation ou dans le cadre plus large de l'histoire culturelle). De même, ce film n'a fait l'objet que de rares analyses esthétiques, bien qu'il soit régulièrement mentionné dans des travaux à portée philosophique.

4 Il semble toutefois difficile de saisir tout l'intérêt de cette œuvre si l'on s'en tient aux niveaux d'analyse privilégiés jusqu'à présent : *le Voyage de Chihiro* est d'abord un récit à clés construit autour de la notion d'espace, qui tend à renverser la hiérarchie entre verticalité et horizontalité, question formelle qui recoupe l'opposition création / imitation et trouve sa correspondance, sur le plan éthique, dans l'opposition culture / nature et, sur le plan ontologique, dans l'opposition entre un être angoissé par la mort et un être tourné vers la vie.

Un récit à clés

5 *Le Voyage de Chihiro* est une œuvre qui a été conçue pour être appréciée d'un très large public et pour avoir une portée générale, mais elle est, dans le même temps, ésotérique et cryptée de références en japonais. Elle est à la fois ouverte et fermée, compréhensible par tous et réservée au nombre restreint de ceux qui comprennent les sinogrammes et font l'effort de chercher au-delà de la surface du récit.

6 L'universalité de cette œuvre tient à la simplicité du fil narratif principal, à la caractérisation précise des personnages et à la clarté des espaces dans les images. En revanche : le bestiaire fantastique renvoie à des histoires peu connues en dehors de l'Archipel ; le jeu sur les noms des principaux personnages perd quasiment tout son sens en traduction ; les caractères chinois disséminés dans le film ne peuvent être compris de la plupart des Occidentaux, d'autant qu'ils sont peu visibles, voire indétectables à vitesse normale. À l'instar de *Vivre* de Kurosawa, cette œuvre assume une universalité ancrée dans du local.

7 Les personnages du *Voyage de Chihiro* empruntent à plusieurs traditions folkloriques, littéraires et iconographiques. Le bain des dieux par exemple s'inspire d'une fête shintō, dite Shimotsuki-matsuri, commune dans certaines régions montagneuses du centre du Japon, qui consiste à convier les divinités à un bain. Le nom de Chihiro, qui peut être porté par les deux sexes, évoque Chisato, le jeune héros d'une nouvelle d'Izumi Kyōka, *le Dragon des abysses* (*Ryūtandan*, 1896), qui a constitué l'une des références de Miyazaki[5]. Le couple que forment la vieille sorcière qui dirige l'établissement thermal, Yubāba, et son fils Bō renvoie quant à lui à la légende de la *yamamba*, la sorcière des montagnes, et son fils monstrueux Kintarō, bien connue des enfants japonais. L'arrivée des différents monstres dans le château au début du film rappelle les *Processions nocturnes des cent démons* (*Hyakki yagyō emaki*), un type de rouleaux illustrés relativement courant à l'époque d'Edo. Le monstre blanc aux deux bajoues qui suit Chihiro dans l'ascenseur évoque les *daikon* à deux bulbes (en japonais *futamata daikon,* littéralement *daikon* à deux cuisses), un symbole érotique présent dans le folklore (Miyazaki, 2008, p. 259). Mais les références ne sont pas uniquement nippones. La transformation de Haku, l'ami de Chihiro, en dragon s'inscrit dans le prolongement de la longue histoire de l'influence chinoise dans l'Archipel. Quant aux deux sorcières jumelles, Yubāba et Zenība, elles ont des traits qui pourraient être ceux de la sorcière de *Hansel et Gretel*. Miyazaki réfute l'idée qu'il se serait inspiré d'une œuvre en particulier et affirme avoir puisé dans l'imaginaire des

« légendes populaires médiévales », sans préciser davantage ses sources[6]. Il s'agit donc d'une œuvre de caractère composite où sont sensibles les différentes forces qui irriguent la culture japonaise contemporaine.

8 Ce caractère composite se retrouve dans le dessin des monstres ou *yōkai* en japonais. Bien que l'on puisse percevoir une parenté entre Bō et Kintarō, celle-ci n'est pas explicite. De façon générale, Miyazaki a veillé à ne pas reprendre tels quels des motifs existants, sauf exceptionnellement, par exemple pour le masque en papier qui couvre le visage d'une des créatures fantastiques qui reproduit un masque conservé au sanctuaire Kasuga à Nara (Miyazaki, 2008, p. 258). Pour Miyazaki, qui revendique l'héritage du shintō, les divinités vernaculaires n'ont en effet à l'origine pas de forme. Les *yōkai* ne sont qu'une tentative maladroite pour leur conférer une visibilité (Miyazaki, 2008, p. 259).

9 Le film comprend deux indices visibles et un indice caché. Le premier indice visible est le motif de l'œil dont l'importance est soulignée par sa présence dans le générique de fin et dans l'affiche du film. Plusieurs enseignes de la rue commerçante comprennent en effet les signes 目, 眼 ou め, trois graphies différentes pour dire l'« œil » : le premier renvoie au sens générique ; le second désigne plus particulièrement le « regard » ; le troisième enfin n'a qu'une valeur phonétique. À côté de ces signes, on observe la présence d'un œil dessiné, ce qu'on peut interpréter comme une quatrième graphie destinée à ceux qui ne lisent pas le japonais.

10 Au premier abord, l'évocation du thème de l'œil peut être comprise comme un appel : un appel à bien ouvrir les yeux, à profiter de tout ce qui s'offre à la vue ; mais aussi, sachant que la scène se déroule dans un parc d'attraction, à être vigilant, à ne pas se laisser prendre par les illusions. On remarque toutefois dans le même plan une autre enseigne qui porte l'inscription « 生あります » [fig. 1]. Celle-ci est composée de deux mots, le premier signifiant « vie ; cru », le second « avoir ». Néanmoins, vu que l'action se situe dans une allée commerçante, on est spontanément tenté d'interpréter ce message, qui grammaticalement n'est pas correct, dans le sens de : « Ici, [Bières] pression » (en japonais 生ビール *namabīru* ou parfois simplement 生 *nama* désigne la bière à la pression). Évidemment il ne s'agit là que d'un leurre, d'un sens de façade. Plus loin, dans la scène du train, on observe des caractères identiques ou avoisinants, notamment la mention *nama* en graphie phonétique qui donne la lecture de ce caractère et confirme qu'il ne faut pas le comprendre dans le sens général de « vie », mais plutôt dans le sens de vif, vivace. Enfin, dans l'un des plans fixes du générique, apparaissent un œil, ainsi que les caractères 目 et 眼, qui sont dessinés sous forme

de graffitis sur un mur en bois. Cette dernière apparition fait écho à l'avertissement du début : « As-tu bien regardé ? As-tu été attentif ? Ne t'es-tu pas laissé abuser par ce que tu as vu ? » semble-t-elle dire au spectateur, telle une demande de bilan. Ces premières observations montrent l'importance dans *le Voyage de Chihiro* d'éléments périphériques qui ne sont toutefois pleinement accessibles qu'à des spectateurs lisant le japonais. Derrière ce dispositif, on perçoit l'idée suivant laquelle les messages les plus profonds sont toujours enracinés localement, un point de vue récurrent chez Miyazaki.

Figure 1

Miyazaki Hayao, l*e Voyage de Chihiro*, Studio Ghibli, 2001.

Tous droits réservés.

Agrandir + **Télécharger l'image (.jpg, 48.85 KB) ⤓**

11 Si l'on fait très attention – à vitesse normale, il est malaisé de le voir car le défilé du générique gêne la lecture – on remarque que 生あります est devenu dans le générique 生眼あります. Du coup, la signification change complètement, quoiqu'elle ne soit pas davantage explicite en raison de l'absence de particule grammaticale. À l'idée de « vie » a été associé l'œil, et plus précisément le regard. Ces quelques caractères pourraient donc se traduire par : « Ici, un œil bien vivant. » Le composé 生眼 est en fait très peu utilisé. En effectuant des recherches, on repère cependant l'existence d'un Ikime jinja 生目神社, d'un sanctuaire Ikime. Ce

qui rend cette découverte plaisante tient au fait que ce sanctuaire se trouve dans la ville de… Miyazaki, située au sud du Japon dans le département éponyme, et qu'il est surtout fréquenté par des pèlerins espérant obtenir la guérison de maladies oculaires. Miyazaki Hayao n'est pas originaire de la ville de Miyazaki, mais la coïncidence laisse imaginer qu'il s'est amusé de ces rapprochements. Vu sous cet angle, encore hypothétique, la référence à l'œil ne relève plus de l'avertissement, mais de l'annonce d'un programme curatif visant à restaurer sa pureté et sa vitalité au regard du spectateur, et en premier lieu aux enfants, auxquels se réfère constamment Miyazaki.

12 Après ces références cachées sur les thèmes de la vie et du regard, observons à présent un second jeu d'indices. Même en version française, on comprend que les noms des personnages ont dans ce film une importance primordiale. Le récit est en effet explicite sur le fait que la vieille sorcière tient ses employés à son service en les privant de leur nom et donc de leur identité : ne sachant plus qui ils sont, ces derniers restent prisonniers du Palais des bains. C'est la raison pour laquelle l'héroïne se voit dérober trois des caractères qui composent son nom : Ogino Chihiro 荻野千尋 devient ainsi Sen 千, suivant l'autre lecture du caractère restant. Son patronyme en particulier (Ogino, qui signifie « lande, plaine aux hautes herbes ») a disparu. De même, le jeune Haku ne comprend qui il est et ne recouvre sa liberté qu'en retrouvant son nom à la fin du récit, grâce à Chihiro : Nigihayami Kohakugawa, l'esprit d'une petite rivière enterrée sous le béton. Là encore son patronyme lui a été enlevé et son nom personnel a été raccourci. Toutefois si un certain nombre d'informations sont accessibles aux spectateurs non-japonophones, la version originale et la maîtrise de la langue japonaise permettent de bien mieux suivre le parcours intellectuel, sensible et ludique proposé par le metteur en scène. L'importance de tout ce qui tourne autour des noms est du reste annoncé en japonais dès le titre : Sen *to* Chihiro *no kamikakushi* 千と千尋の神隠し. Littéralement : « Sen et Chihiro enlevées par les dieux. » Donnés ainsi, les deux noms provoquent par leur ressemblance un effet de mystère et poussent le spectateur à porter son attention sur les questions onomastiques.

13 Il y a trois graphes / vocables principaux à analyser : 千, 尋 et ハク, présents dans la notation des noms des deux héros, Chihiro et Haku. Observons-les dans cet ordre qui est aussi celui, croissant, de leur importance. 千 est un caractère qui signifie « mille » et se lit *chi* en lecture japonaise et *sen* en lecture sino-japonaise. Utilisé seul dans un nom propre, il se prononce Sen. Il s'agit avant tout d'un patronyme, qui évoque des familles de moines et de lettrés, dont celle de l'un des fondateurs de l'art du thé au Japon, Sen no Rikyū. Il existe certes un prénom homophone, mais il est généralement noté avec d'autres caractères et, dans la langue

contemporaine, il est plutôt masculin. En se voyant attribuer ce nom rare à consonance érudite et chinoise de Sen, la jeune héroïne prend par conséquent une individualité abstraite et sexuellement indistincte. Il s'agit par ailleurs sur le plan graphique d'un caractère simple, composé, dans l'ordre du tracé, d'un trait oblique, d'une ligne horizontale et d'une autre verticale, qui n'est pas sans rappeler les figurines de papier qui assaillent Haku métamorphosé en dragon. C'est à la fois le signe d'une humanité minimale et un condensé des dynamiques formelles du film, comme on le verra ultérieurement.

14 Le caractère 尋 (*jin* en lecture sino-japonaise ; *hiro* ou *tazuneru* en lecture japonaise) peut vouloir dire « rechercher ; interroger », mais il signifie étymologiquement une brassée, au sens de l'espace qu'il y a entre deux bras écartés, et, par extension, une unité de mesure : avant l'introduction du système métrique, il servait en particulier à mesurer la profondeur[7]. Chihiro signifie donc en substance « très profond », « insondable », comme dans l'expression *chihiro no tani*, « une vallée profonde ». Lorsque Chihiro devient Sen, elle perd par conséquent sa profondeur, son mystère, une part essentielle d'elle-même, pour n'être plus que le signe d'un espace abstrait et sans complexité où la profondeur se confond avec la verticalité d'une « ligne » (en japonais, une ligne se dit aussi *sen*). Elle n'est plus qu'une croix mille fois reproductible à l'instar des figurines en papier. Toutefois, grâce à Haku, la jeune fille n'a jamais complètement oublié son identité. Dans la logique du récit, c'est d'ailleurs ce qui lui permet de franchir les épreuves qui se dressent face à elle. Le caractère héroïque de Chihiro réside précisément dans le non-oubli du véritable espace de son être.

15 Voyons à présent « Haku », le nom lui aussi tronqué du jeune héros, noté qui plus est dans le syllabaire sec et anguleux des *katakana* ハク, et non avec un sinogramme aux résonances multiples. Les noms transcrits en *katakana* ne sont habituellement pas d'origine sino-japonaise, mais arabes ou occidentaux. Toutefois Haku est un prénom masculin qui existe en japonais. Il est généralement noté avec le caractère 博, comme chez le romancier Kohiyama Haku. Or, en lecture sino-japonaise, ce caractère se prononce Hiro ou Hiroshi. Son sens est la largeur. Il s'agit donc d'un équivalent du caractère *hiro* 尋 dans Chihiro. Toutefois, il se démarque de ce dernier par le fait qu'il insiste sur la notion d'« étendue ». Il renvoie donc certes à l'espace, mais davantage sous l'angle de l'horizontalité que sous celui de la profondeur. Hélas, le jeune Haku n'a pas accès dans le détail à cette connaissance, car son nom est à la fois tronqué et noté en *katakana*. Non seulement sa véritable identité lui a été soustraite, mais il ne sait plus quel est le sens véritable de son rapport à l'espace et au savoir.

16 Cette interprétation du sens à donner au nom Haku trouve sa preuve dans une image qui ne peut être perçue par l'esprit que de façon subliminale. Dans la très belle scène du train, un des premiers plans montre des enseignes lumineuses qui défilent de part et d'autre du wagon. À vitesse très lente, sur la deuxième enseigne qui passe côté droit, se découvre soudainement le caractère 博 [fig. 2]. Aucune autre explication ne permet de justifier la présence de ce *kanji* à cet endroit sinon une référence cachée au caractère disparu qui compose le nom du héros. Ce passage est un moment clé du récit. Le jeune garçon métamorphosé en dragon vient d'être sauvé par Chihiro qui décide de se rendre chez Zenība pour lui rendre le sceau qui lui a été volé. Pour la première fois, Chihiro quitte l'univers du Palais des bains : une immense plaine inondée, de nouveaux horizons se découvrent à travers les fenêtres du train qui la mène en un lieu où elle recevra des conseils et, surtout, une boucle tressée qui lui permettra de libérer ceux qu'elle aime. La présence de ce caractère formalise dans la matière du film et transmet de manière subconsciente l'idée que la reconquête de l'identité individuelle est indissociable de la reconquête de l'espace et, plus particulièrement, de l'étendue. Autrement dit, que l'horizontalité est davantage le lieu de la profondeur que la verticalité, ce qui a des répercussions à la fois ontologiques, éthiques et esthétiques.

——————Saut de page——————¶

Figure 2

Miyazaki Hayao, *le Voyage de Chihiro*, Studio Ghibli, 2001.

Tous droits réservés.

Agrandir + **Télécharger l'image (.jpg, 22.41 KB) ⭳**

17 Au terme de cette analyse cryptologique, on comprend qu'il existe deux types de monstres au sens le plus large dans *le Voyage de Chihiro*. Il y a ceux qui fréquentent et peuplent le Palais des bains, qui appartiennent de façon patente à l'espace diégétique, et il y a les fantômes entendus comme traces agissantes. Le caractère *haku*, invisible à vitesse normale, en est l'exemple le plus important. Ce sont des images qui hantent le film. Quoique peu nombreuses, elles influent sur le sens général du récit. Elles se situent d'ailleurs généralement à des moments de transition, particulièrement porteurs de sens. Bien que Miyazaki n'ait jamais livré les clés de son film, il n'a jamais caché son goût pour ce type de dispositif :

> Dans les grands films, écrit-il à propos de *Vivre*, se trouvent, parmi les images qui s'enchaînent, certains clichés qui sont comme le visage de l'œuvre. Ces images sont loin de n'apparaître qu'aux moments les plus spectaculaires. Elles peuvent être nonchalamment dans le générique de fin ou dans une séquence de transition. Ces clichés s'impriment au plus profond du cerveau du

> spectateur et s'y développent au sein de la mémoire comme les symboles de l'œuvre tout entière[8].

18 Les premiers fantômes sont visibles de tous et leur évidence même leur confère quelque chose d'inoffensif ; les seconds sont cachés, infectant le regard subrepticement. L'existence de ces derniers apparaît comme l'une des conditions pour que l'œuvre conserve sa part de vraie étrangeté sans laquelle elle perdrait l'essentiel de sa force.

Le monde de la verticalité

19 Le monde du Palais des bains, peuplé de sorcières, de monstres et de divinités, imite de façon tout à fait explicite et assumée celui des hommes. D'ailleurs Miyazaki est très clair sur ce point : ce monde n'est pas une fiction, « c'est le Japon lui-même », dit-il[9]. Il est logique par conséquent que l'un des tropismes de la littérature critique sur ce film soit de chercher à quoi les différents personnages correspondent *dans la réalité*. Toutefois le propre de ce type d'imitation qu'est la transposition est d'être explicite sur sa nature, mais approximatif dans ses manifestations. S'appuyant sur des ressemblances de forme ou de situation, il suggère sans affirmer. D'où son utilisation courante dans le genre du pamphlet et de la satire.

20 Le Palais des bains est un univers en soi. Il existe certes des passerelles qui le lient à d'autres univers, mais ces passerelles ne peuvent être librement franchies par tous (la rue commerçante transforme les hommes en porcs dès qu'ils s'aventurent à consommer, le pont qui mène au palais est surveillé, la ligne de chemin de fer ne peut être empruntée qu'avec d'improbables tickets). Cet univers est fondé sur une verticalité physique matérialisée par de multiples circulations : des escaliers intérieurs et extérieurs, plusieurs ascenseurs, une échelle extérieure et même un conduit creux reliant directement le sommet et les caves du palais. Toutefois, cette verticalité est aussi symbolique. De bas en haut de l'édifice, on trouve : un puits plein de larves noires dans lesquelles Haku menace de s'engloutir alors qu'il est près de la mort ; le monde de l'industrie où une multitude de petits êtres indistincts s'active à transporter du charbon ; les chambres où s'entassent les domestiques, le monde du service ; les salles de bains et les salles de banquet à l'usage des clients, elles-mêmes de plus en plus luxueuses en montant vers les étages élevés ; au sommet, les appartements de la vieille qui dirige l'établissement, d'un luxe extraordinaire. Cette dernière y contrôle les identités et amasse les richesses. Mais, malgré sa fortune et ses talents de magicienne, elle est

vieille et ridée, signe d'une proximité avec la mort que renforce sur son bureau la présence d'un téléphone en forme de crâne. L'univers de la verticalité est non seulement quasiment coupé des autres univers, mais il est obstrué par la mort à ses deux extrémités : une mort physique en bas, une mort essentiellement morale et spirituelle en haut, les deux pôles communiquant directement par un boyau central. Il y a une réversibilité des contraires. La recherche du pouvoir et de l'argent, le fait de se hisser dans la société, ne sont jamais que des manières de se rapprocher de la mort, ainsi que cela est signifié de façon extrêmement brutale par une inscription mystérieuse qui figure sur l'une des devantures de restaurants, 上天中殺, que l'on peut lire *Jōtenchū-satsu* : « Tué en montant au ciel[10]. »

21 Le caractère absurde, tautologique de cette société est souligné par une autre réversibilité, celle qui unit les porcs à Bō, le fils de la sorcière. Les porcs sont des humains pris au piège de l'excès de consommation au sein d'un parc d'attractions. Ils représentent le peuple, notamment les classes moyennes à l'instar des parents de Chihiro, et servent à nourrir des divinités, une autre classe d'êtres qui obéit exactement aux mêmes valeurs qu'eux, à savoir les loisirs et les échanges marchands, puisque ces derniers paient pour les soins qu'ils reçoivent dans le Palais des bains[11]. Le fils de la sorcière, Bō, vit tout au sommet de la tour dans le luxe et le confort. Pourtant son sort n'est pas très différent de celui des parents de Chihiro. Il est lui-même ignoblement gras, blafard et inactif. L'univers de la verticalité transforme les hommes en porcs, les donne en pâture à d'autres porcs, mais les bénéficiaires du système, ceux qui le dirigent et lui insufflent ses valeurs, sont incapables de s'inventer un autre sort et transforment tout ce qu'ils approchent, et jusqu'à ceux qu'ils aiment, en des sortes de porcs. Que l'on soit en bas ou en haut de la hiérarchie, les individus (souvent peu différenciables les uns des autres – même la vieille sorcière possède une jumelle !) – non seulement partagent les mêmes rêves, mais font tout pour que les autres soient à l'image de leur « étrange désir », comme dit Miyazaki[12]. Chacun veut se distinguer par la possession (les serviteurs qui se précipitent sur l'argent) ou la consommation (les monstres qui paient le plus cher sont traités avec le plus d'égard), mais comme se distinguer correspond à ce que tout le monde recherche, au final se distinguer véritablement devient impossible. L'univers de la verticalité est donc aussi celui de l'enfermement dans le désir mimétique, au sens de René Girard. Toutefois, si la verticalité a le désir pour principal moteur, les réalisateurs du film soulignent que c'est le désir lui-même qui est vertical. Les individus dans le désir sont toujours montrés dans des postures où ils sont tournés vers le haut, le cou tendu tels des chiens qui quémandent. Ainsi dans le passage comique où un contremaître du Palais des bains mendie un lézard séché à la jeune Rin, ou encore dans toutes les

scènes montrant Kaonashi (le Sans-visage) distribuant son or à des gens avides et empressés [fig. 3].

Figure 3

Miyazaki Hayao, *le Voyage de Chihiro*, Studio Ghibli, 2001.

Tous droits réservés.

Agrandir + **Télécharger l'image (.jpg, 12.98 KB) ⤓**

22 Le Palais des bains est un monde clos comme peut l'être une mégalopole dont il est la transposition. L'image d'un monde urbain, violent et vertical est récurrente chez Miyazaki. On la retrouve notamment dans son premier long métrage, *le Château de Cagliostro* (*Kariosutoro no shiro*, 1979). Elle est cependant surtout associée dans son esprit au film de Paul Grimault (1905-1994), *la Bergère et le Ramoneur* (1953), qu'il avait vu dans sa jeunesse, qui l'a profondément marqué et dont il a régulièrement revendiqué l'héritage[13]. On retrouve en effet dans le film français la même logique d'étagement, avec le sommet du palais occupé par les appartements du roi et les sous-sols où vivent des ouvriers exploités, ainsi qu'un accent très fort mis sur les circulations verticales, qu'il s'agisse des ascenseurs, des trappes, des échelles et, bien sûr, des escaliers. Plus généralement, l'univers mis en scène par Miyazaki s'inscrit dans le prolongement d'une catégorie d'œuvres fantastiques à portée sociopolitique, qui va de *Metropolis* de Fritz Lang (1927) à *Brazil* de Terry Gilliam (1985), et qui connut au Japon un succès important sous

forme de bandes dessinées, avec la reprise de *Metropolis* par Tezuka Osamu, en 1949, ou *Ganmu* (*Gunnm*) de Kishiro Yukito, dans les années 1990.

23 L'univers de la verticalité est coupé de la « nature » tout comme tend à l'être la « ville monde » dans les œuvres de science-fiction. Le précipice qui le sépare de la ferme où sont gardés les porcs, et où sont situés quelques scènes à portée enchanteresse (Haku et Chihiro dans les fleurs), en est la manifestation formelle. D'une part la nature immense, généreuse et belle ; d'autre part le palais où tout est artificiel, comme le met en relief la décoration surchargée des appartements de la vieille. Cette artificialité n'est cependant pas uniquement dans le décor. Elle affecte aussi les rapports humains qui sont fondés sur la duplicité (qui s'exprime par exemple dans les deux visages, tantôt amicaux, tantôt autoritaires, que Haku et Rin donnent à voir à Chihiro). Les véritables liens qui unissent naturellement les individus au sein d'une communauté sont pervertis par la recherche du pouvoir et de l'argent.

24 En revanche, si la manière de mettre en scène le Palais des bains évoque une mégalopole, Miyazaki n'a pas choisi de la montrer sous un angle futuriste, à la différence de Tezuka. La référence est davantage celle du xix^{e} siècle ou du début xx^{e} : la forge, les casiers d'apothicaire, la chambre en tatami, les *tasuki*, les ascenseurs vieillots, les rideaux et tentures des appartements de la vieille, sa coiffure, etc. C'est le monde de l'ordre bourgeois, pas celui du modernisme. Et plus précisément celui du monde bourgeois « occidental ». Les traits de la vieille, son chignon victorien, la décoration de son appartement sont là pour le suggérer. Au sommet de l'univers clos et vertical, règne une méchante sorcière à l'air anglo-saxon. Ni les Japonais ni la culture japonaise (à commencer par la culture du bain) ne sont cependant distincts de cet univers. Ils sont complètement pris en son sein, ils en sont partie prenante de façon indissociable (la forme extérieure du palais évoque spontanément une architecture sino-japonaise). Mais ce n'est pas une architecture ancienne qui renvoie à un style précis. C'est un bâtiment hybride, presque un pastiche ; ce n'est pas un bâtiment en bois, mais du béton peint et orné à la manière des bâtiments dits « à couronne impériale » des années 1930 comme le musée national de Tōkyō [fig. 4]. Miyazaki évoque quant à lui le palais Rokumeikan construit en 1883 par le gouvernement japonais pour accueillir les Occidentaux, ou les salons du Gajoen à Meguro, haut-lieu des mariages de la bourgeoisie[14]. La manière dont est soulignée visuellement la peinture écaillée de la porte d'entrée du parc montre bien que le metteur en scène voulait que ce soit compris. En outre, juste à gauche du bâtiment, se dresse une grande cheminée industrielle portant le signe *yu* 油, « huile, pétrole » (jouant sur l'homophonie avec *yu* 湯, l'eau chaude, caractère qu'on trouve à l'entrée des bains publics), qui

rappelle que le Palais des bains est avant tout un modèle réduit de la société contemporaine et de son économie. Le Palais des bains est donc un univers d'origine occidentale, travaillé par des valeurs bourgeoises, fondé sur la verticalité, qui exploite la nature et exalte la création, dont les pôles sont occupés par des signes témoignant d'un rapport angoissé à la mort.

25 Bien que la référence occidentale soit la plus marquée, il est intéressant de noter qu'il y a aussi des références au bouddhisme, une religion qui au Japon est décrite de façon récurrente comme une croyance allogène. On trouve au moins trois allusions au bouddhisme. Chacune d'entre elles pourrait passer pour accidentelle, mais, une fois réunies, elles ne laissent plus la place au doute : elles font système. Le premier indice se trouve dans le nom donné au fils de la sorcière, Bō, mot qu'on utilise souvent en japonais pour simplement dire « gamin », mais qui signifie d'abord « bonze ». On remarque aussi, dans une scène furtive à l'étage des banquets, un petit écriteau portant la mention « Terre pure » (Jōdo) [fig. 5]. Enfin on remarque que la grosse verrue sur le visage de la sorcière est située à l'endroit où l'on place d'ordinaire le « troisième œil » dans l'iconographie bouddhique. Le bouddhisme est donc clairement associé aux sphères supérieures de la société, à l'argent et au pouvoir. Cependant, au-delà de la critique historico-sociale, la référence au bouddhisme indique que le monde de la verticalité est d'abord et avant tout celui des promesses eschatologiques. C'est là du reste une des manières de comprendre le titre en japonais : *Sen et Chihiro enlevées par les dieux*. La verticalité, et tous ses corollaires négatifs qui mettent à mal les qualités de l'individu, sont inscrits dans l'angoisse de la mort et dans le désir de lui survivre à travers la médiation de dieux transcendants.

——————Saut de page——————¶

Figure 4

Miyazaki Hayao, *le Voyage de Chihiro*, Studio Ghibli, 2001.

Tous droits réservés.

Agrandir + **Télécharger l'image (.jpg, 41.21 KB) ⤓**

——————Saut de page——————¶

Figure 5

Miyazaki Hayao, *le Voyage de Chihiro*, Studio Ghibli, 2001.

Tous droits réservés.

Agrandir + **Télécharger l’image (.jpg, 31.95 KB) ⤓**

Reconquérir l’horizontalité

26 *Le Voyage de Chihiro* est, sur le plan du récit, une transposition dans le monde des divinités et des esprits d’une fable sur la société humaine. La transposition est, comme on l’a vu, une des modalités essentielles de la reproduction au Japon. Elle peut s’accompagner d’un geste physique, comme lorsqu’on reproduit à partir d’un modèle un caractère sur une feuille de papier ou lorsqu’on reproduit un temple chinois dans l’Archipel, ou procéder simplement d’une idée, comme lorsqu’on décide de baptiser tel mont du nom d’un autre connu pour des raisons religieuses ou historiques. Quoi qu’il en soit, la transposition est essentiellement latérale. Elle ne cherche pas à masquer le modèle ou à se substituer à lui comme une contrefaçon. Elle assume à la fois son écart (écart géographique ou formel – le même temple, mais plus petit, avec des matériaux un peu différents, etc.) – et sa ressemblance. Au niveau littéraire, la fable, la parabole, repose sur le même schéma : une histoire qui prend appui sur l’observation de la société humaine est déplacée dans une autre société, souvent animale, en s’appuyant sur une logique

de ressemblance (le lion pour le roi, le serpent pour le mauvais conseiller, etc.). *Le Voyage de Chihiro* est organisé sur ce mode. De part et d'autre de la porte-tunnel, qui est un marqueur explicite de transition, le ciel reste le ciel, ainsi que l'herbe – et bien sûr Chihiro –, mais le topos n'est plus le même.

27 À la verticalité du Palais des bains s'oppose l'étendue, l'horizontalité du monde alentour. L'importance du sens de l'étendue est annoncée dès l'entrée dans le parc d'attractions qui commence par un balayage latéral (alors qu'on n'avait fait que monter jusqu'alors). C'est la promesse d'un horizon nouveau pour Chihiro dont le quotidien est pris dans une relation puérile avec ses parents. Mais cette phase se referme rapidement avec l'entrée dans le périmètre magique et hanté où règne la sorcière.

28 À plusieurs reprises, l'enchaînement trépidant des actions au sein du Palais des bains laisse la place à des scènes poétiques centrées sur le ciel, les nuages, l'étendue de l'eau, qui provoquent un sentiment puissant de satisfaction esthétique. Ce ne sont toutefois que de brèves ouvertures, des pauses rassérénantes qui contrastent avec le va-et-vient catastrophique du palais. Il n'est pas possible de s'aventurer au loin : ce n'est qu'immensité d'eau et immensité d'air qui donnent un sentiment de distance et, par réflexion, de solitude à l'individu. Malgré tout, après plusieurs péripéties, Chihiro parvient à sortir du palais. Les scènes qui s'enchaînent à partir du moment où la jeune fille monte dans le baquet avec Rin proposent une nouvelle spatialité : plus de plongées ou de travellings verticaux, mais des déplacements horizontaux et souvent simplement latéraux [fig. 6]. Si l'on ajoute le fond sonore, les tonalités froides (des bleus doux ou adoucis par des rehauts de couleurs chaudes), la douce clarté des lignes, tout concourt à créer un effet d'apaisement [fig. 7]. Ce sont par ailleurs essentiellement des scènes d'extérieur ouvertes sur la nature. L'espace n'est généralement pas pris dans la boîte de la perspective linéaire (et s'il l'est, ce n'est que de manière très discrète).

——————Saut de page——————¶

Figure 6

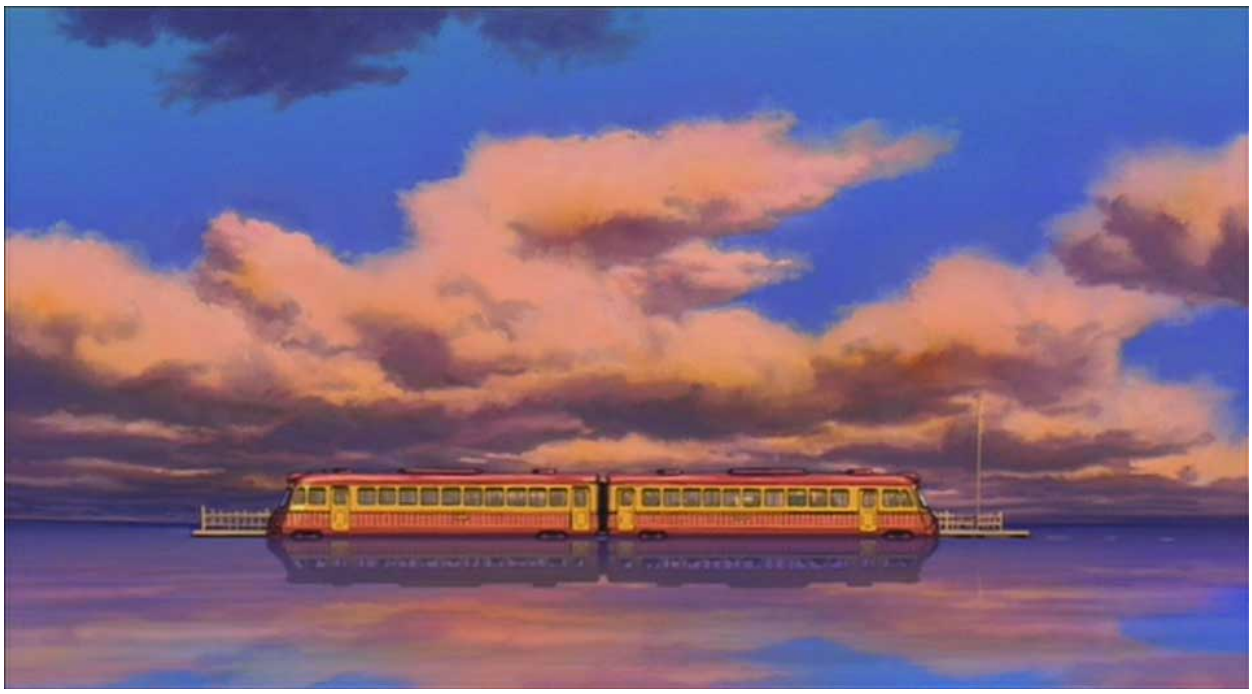
Miyazaki Hayao, *le Voyage de Chihiro*, Studio Ghibli, 2001.

Tous droits réservés.

Agrandir + **Télécharger l'image (.jpg, 28.25 KB) ⤓**

——————Saut de page——————¶

Figure 7



Miyazaki Hayao, *le Voyage de Chihiro*, Studio Ghibli, 2001.

Tous droits réservés.

Agrandir + **Télécharger l'image (.jpg, 29.79 KB) ⤓**

29 La possibilité de se rendre dans le monde de l'horizontalité a été offerte à Chihiro grâce à sa résistance aux lois de la verticalité : elle n'est pas entrée dans la logique du désir mimétique. Elle a non seulement refusé l'or que Kaonashi lui offrait, mais elle a refusé aussi de céder au désir de richesse de ses nouveaux camarades. Son attachement aux gens, à commencer par ses parents, est sincère et constant. Elle n'a cependant pas en tête un seul objectif (le retour de ses parents à la vie humaine par exemple) – ce qui serait assimilable à une forme d'obsession. Elle prend les situations en temps réel, en contexte, et les résout au fur et à mesure. C'est ainsi qu'elle sacrifie l'antidote qui aurait pu sauver ses parents pour Haku et Kaonashi qui en ont un besoin immédiat. Elle refuse enfin d'être réduite au statut d'objet du désir des autres tout en restant compréhensive et compatissante, comme le montre sa relation avec ce dernier. Chihiro est animée par une force du cœur qui est la source de sa morale. Elle veut bien imiter les autres dans leur apparence ou dans leurs actions (elle n'a aucune gêne à prendre une tenue de servante et fait de son mieux pour laver le sol comme ses aînées), mais elle n'imite pas leurs désirs. Elle établit par conséquent avec les gens une relation vraie. Elle

noue des liens forts et durables comme le symbolisent les *tasuki*, les lacets de manche blancs qu'elle porte sur l'affiche du film. Miyazaki oppose donc la fausse profondeur du palais, qui maintient les individus dans un rapport d'anxiété violent et absurde vis-à-vis de la mort, à la vraie étendue, autrement dit à la *vraie profondeur*, qui est conscience des liens qui unissent, en situation et au moment présent, les êtres entre eux, les hommes à la nature telle qu'elle est.

30 Néanmoins, si le film de Miyazaki tend à privilégier l'horizontalité à la verticalité, ce n'est qu'au niveau de la progression narrative et des effets formels. Mises bout à bout, les scènes qui relèvent de l'horizontalité – qui vont du moment où Chihiro quitte le palais jusqu'à son retour – ne représentent que 18 min, soit seulement 1/7^{e} du film (124 min). Presque tout le reste, sauf la fin (le début ne fait pas exception), se déroule dans le monde de la verticalité. À elle seule, la partie située dans et autour du Palais des bains constitue quasiment un film d'animation complet. Autrement dit, c'est le monde de la verticalité qui permet à l'œuvre de se déployer, c'est lui qui lui fournit son espace concret de réalisation. Certes, Miyazaki aurait souhaité que la séquence du train soit plus longue, mais, comme il le confesse, après discussion avec son équipe et pour des raisons de « composition générale », il a préféré abandonner cette idée (Miyazaki, 2008, p. 251). L'horizontalité reste, pour jouer sur les mots, un horizon. C'est l'espace vers lequel on tend dans l'espoir de se retrouver soi-même ou de se rapprocher des autres. C'est l'espace de l'amour, de la lumière douce et de la conscience. Mais ce n'est pas un espace suffisant pour que l'œuvre se fasse. L'horizontalité n'a pas ou quasiment pas d'autonomie. Elle n'existe que par opposition à la verticalité qui est la seule dimension à permettre à l'œuvre de voir le jour et de se concrétiser. Elle n'est pas assumée en tant que telle, elle n'est pas vue pour elle-même, du dedans, mais par rapport à la verticalité où est ancré le récit. Autrement dit, elle reste un *horizon*, un *point de fuite*. Miyazaki dénonce la verticalité, mais son œuvre qui, dans un certain sens, exalte le non-désir, n'est jamais que le produit de cette verticalité, ce qui est encore plus vrai sur le plan économique. L'horizontalité mise en scène par Miyazaki ne trouve à s'affirmer que dans le cadre d'une dialectique, dispositif que souligne sur le plan visuel le contraste très fort existant entre les scènes orgiaques (le festin des parents transformés en porcs ou le festin de Kaonashi), qui marquent le paroxysme du monde de la verticalité, et la sobriété du passage du train.

31 L'opposition entre la verticalité artificielle de la modernité bourgeoise occidentale et une horizontalité naturelle et régénératrice n'est pas nouvelle. Elle s'inscrit au contraire dans un trope de la pensée japonaise moderne. Depuis des auteurs comme Watsuji Tetsurō, la culture japonaise se représente souvent comme étant

par essence une culture du lien, de l'interdépendance sociale, respectueuse de l'« étendue terrestre » pour reprendre un terme cher à Augustin Berque[15], par opposition à l'idéalisme (l'incapacité de considérer les choses en situation) et au matérialisme (le goût de l'argent et de la possession) d'essence occidentale. Le propos de Miyazaki prolonge cette tradition de pensée. Le Japon pris dans la verticalité serait un faux Japon (à l'image d'un parc d'attraction désaffecté). Il existerait un autre Japon, porteur d'une valeur universelle susceptible de réconcilier les différents aspects du monde, en l'occurrence les valeurs de l'horizontalité, des situations, et par conséquent des liens interhumains (à distinguer de la solidarité ou de la fraternité qui seraient des idéaux abstraits). Le film de Miyazaki s'inscrit par conséquent dans un mouvement post-moderne en réaction contre la modernité de type occidental, mouvement qui cherche conjointement dans l'esthétique et les valeurs « pré-modernes » les ressources de son développement et une manière d'occulter le passé récent.

La synthèse par l'oblique

32 Erwin Panofsky (1975) a remarquablement montré comment, à chaque étape du développement de la perspective linéaire dans l'art occidental, deux dynamiques opposées ont interagi, l'une empirique et subjective visant à concevoir l'espace du plan de sorte à lui donner un effet de réel, l'autre scientifique et objective permettant à la pensée de projeter dans le plan n'importe quel espace. Le deuxième point de vue l'a emporté, ce qui constitua une étape décisive sur le chemin menant à « l'anthropocratie des modernes » par opposition à la « théocratie des anciens[16] ». La perspective est par conséquent profondément liée à la modernité. Toutefois, du point de vue japonais, sa dimension occidentale est au moins aussi forte que sa dimension moderne. C'est la raison pour laquelle il n'est pas surprenant qu'un mouvement comme Superflat, dont Murakami Takashi est le porte-drapeau et dont l'imaginaire est ouvertement nationaliste, parle de la nécessité de sortir de la perspective. La mise en récit dans *le Voyage de Chihiro* d'une sortie du palais et le déploiement du monde de l'horizontalité sont une concession à cette tendance. Toutefois, la conquête de l'étendue, qu'évoquent les indices cachés mis en lumière précédemment, ne se limite pas à la conquête de l'horizontalité. Comme souvent lorsqu'on rencontre des messages cryptés, s'instaure un phénomène de « double couverture », rendant suspect tant le visible que le caché.

33 La perspective linéaire est à la fois un outil et un modèle de rationalisation du réel. Elle peut décrire tous les objets, préciser les rapports qui existent entre eux,

expliciter les points de vue. Elle utilise des grilles (visibles comme dans la fenêtre de Dürer ou invisibles) sur lesquelles sont tracées des diagonales et autres lignes obliques. Or il y a dans *le Voyage de Chihiro* d'innombrables plans jouant sur les obliques et plus encore le grillage oblique (murs de tiroirs dans la pièce de Kamajī, *shōji* dans la chambre et dans les bains, grilles de décor près du pont, etc.), particulièrement dans les scènes se déroulant à l'intérieur du Palais des bains, où chaque plan rend de manière à la fois minutieuse et dynamique le *cadre* dans lequel évoluent les personnages. L'action semble se dérouler à l'intérieur d'une boîte que l'on observerait sous tous les angles, notamment en surplomb et par en dessous. Les obliques servent à donner les lignes de fuite. Elles délimitent le cadre de la représentation, par opposition au cadre de l'image. Le monde de la verticalité est donc aussi celui de la perspective. L'un comme l'autre prétendent à la profondeur, mais aucun ne l'atteint vraiment. La perspective est l'expression dans le plan de la verticalité du désir.

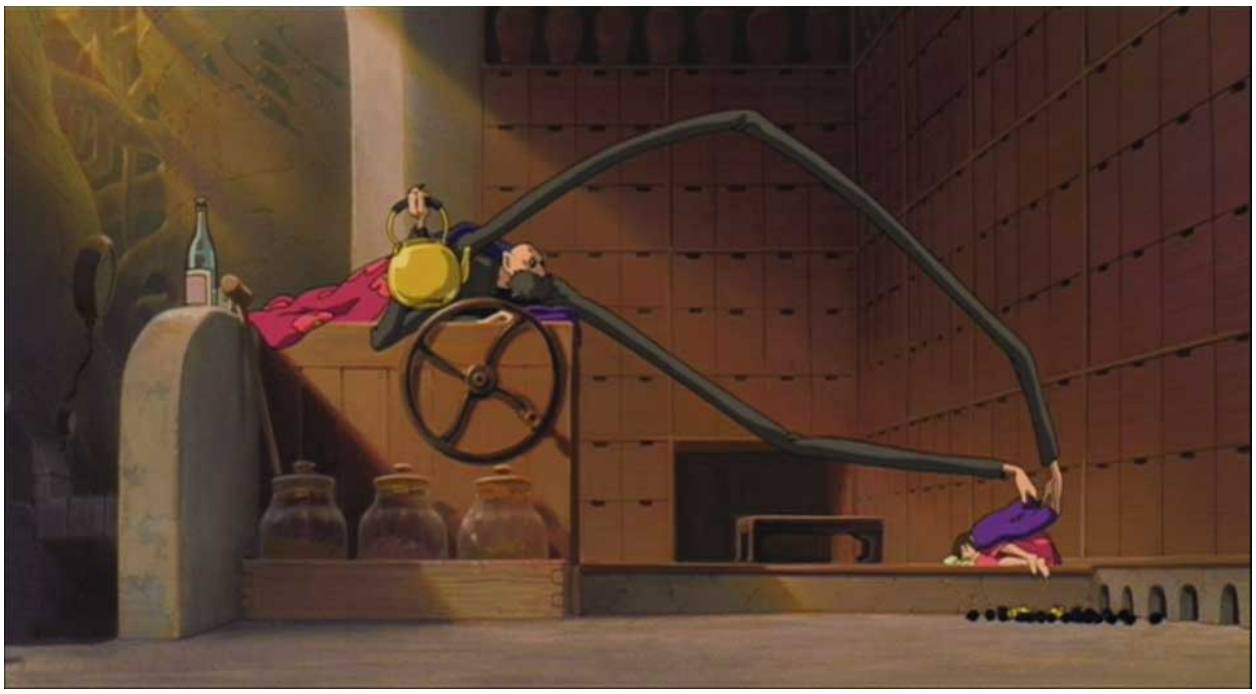
34 Miyazaki et son équipe maîtrisent remarquablement les effets de perspective. On sent dans la précision de la mise en espace l'efficacité des logiciels de composition permettant de faire pivoter les actions. La perspective est non seulement une technique universellement applicable, permettant de tout reproduire suivant des principes géométriques normalisés, mais elle peut aujourd'hui être complètement prise en charge par des logiciels. Il n'est plus nécessaire de comprendre parfaitement les lois de la perspective pour mettre des objets en perspective. La technologie s'en charge. Le monde de la verticalité que critique Miyazaki est aussi un monde où la rationalisation, à force d'être systématisée, a fini par rendre l'effort de rationalisation individuel inutile. Bien que ce monde, ainsi qu'on l'a souligné, soit le socle à partir duquel Miyazaki s'exprime, ce dernier a toujours cherché des moyens pour lui résister. Il a par exemple fait camper les animateurs de *Princesse Mononoke* pendant trois semaines dans la forêt devant servir de support à la fiction, afin qu'ils s'approprient l'esprit du lieu. Plus généralement, la résistance à la dépossession de l'expérience par la machine s'exprime chez lui par le choix de concevoir chaque plan à la main avant de le traiter sur ordinateur. Dès lors, la machine reste un développement des facultés humaines individuelles, et non un substitut.

35 Dans *le Voyage de Chihiro* coexistent le souci de montrer la grille de la perspective et une volonté de résister à celle-ci. Notamment à travers l'utilisation de ce qu'on peut appeler des contre-obliques qui animent les personnages. Il y a une différence de traitement entre les deux types d'obliques. Les premières sont essentiellement des lignes, noires et sèches. Les secondes sont davantage des aplats colorés, des motifs. Cette différence de traitement plastique entre le fond de

l’image et le sujet de l’action est l’une des techniques de base de Miyazaki : les longs bras de Kamajī, le vieux dragon qui s’envole dans le ciel, ou encore Kaonashi dans sa phase boulimique en sont quelques exemples. Plus généralement, la diagonale, comme l’écrit Henri Joly, est un « emblème d’irrationalité[17] ». Elle n’a pas la stabilité, l’autorité des verticales, mais elle n’a pas non plus le calme et l’équilibre des horizontales. Elle est instable, labile, dynamique. Les fantômes sont d’ailleurs presque toujours figurés en suivant une oblique. Les esprits qui peuplent le Palais des bains de même. Toutefois la science moderne a permis de domestiquer l’oblique. Miyazaki oppose donc, à une oblique rationalisée, une oblique libre qui échappe à la perspective. Il crée une tension entre l’espace organisé des obliques formant des boîtes, le cadre rationnel, le monde de la verticalité, et un espace beaucoup plus frontal, souple, spontané, intuitif. La scène où Kamajī, déployant ses longs bras, dépose une couverture sur Chihiro endormie en est peut-être l’exemple le plus réussi [fig. 8]. Les lignes que dessinent les membres du vieil homme ont non seulement une grande élégance graphique, mais elles bousculent l’ordre strict du mur quadrillé dont elles se détachent. Elles sont l’équivalent de Chihiro dans l’ordre du dessin : elles sont un peu fantasques et n’ont pas toutes la même orientation ; elles sont en revanche franches et déterminées. Elles indiquent donc sur le plan esthétique ce que Chihiro indique sur le plan narratif : il existe une possibilité de résister *du dedans* à l’emprise du monde de la verticalité.

——————Saut de page——————¶

Figure 8



Miyazaki Hayao, *le Voyage de Chihiro*, Studio Ghibli, 2001.

Tous droits réservés.

Agrandir + **Télécharger l'image (.jpg, 30.09 KB) ⤓**

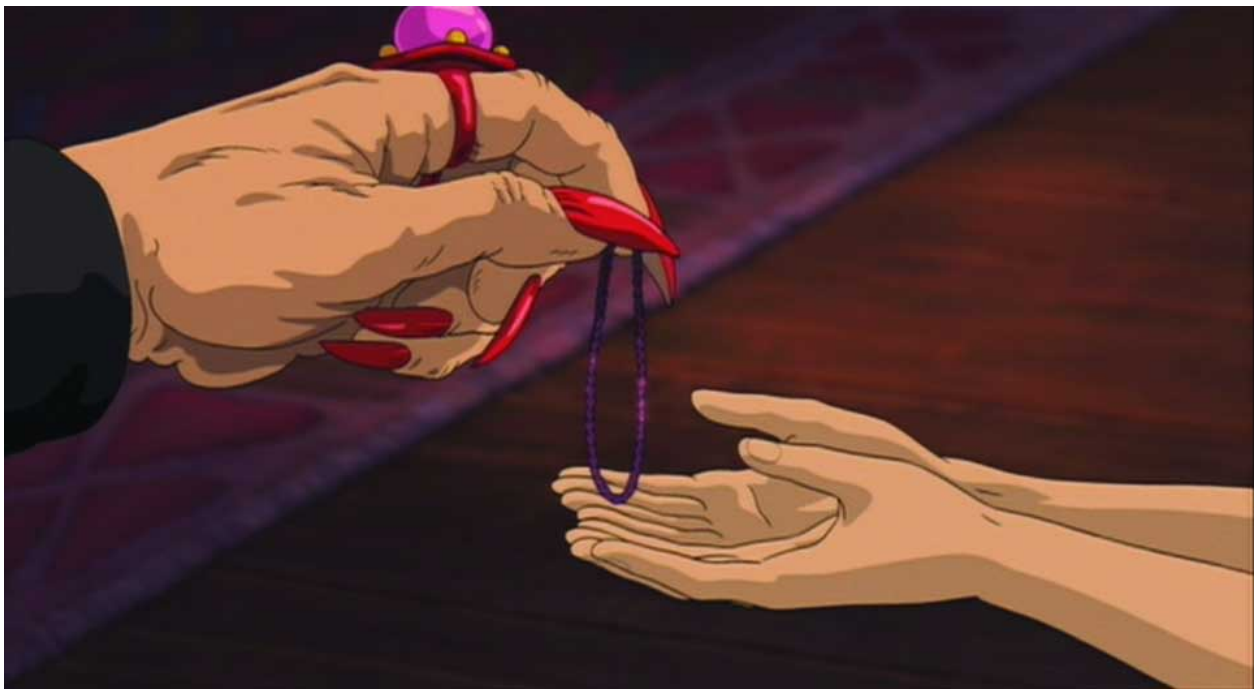
36 La présence des obliques ne se limite cependant pas au monde de la verticalité. La séquence du train construite autour du thème de l'horizontalité comprend elle aussi de nombreux plans contenant des obliques. Elle se termine en outre par une scène – celle où le dragon Haku emporte Chihiro sur son dos – qui est une forme d'ode à la ligne oblique. Celle-ci permet donc l'unification plastique de l'œuvre. Non seulement l'horizontalité ne fournit pas les conditions d'une œuvre autonome viable, mais elle ne se suffit pas à elle-même ne serait-ce que quelques minutes. Les plans obliques servent de raccord entre les différents plans horizontaux et travellings latéraux, impulsant une énergie qui ferait sinon défaut. Mais les réalisateurs du film vont plus loin en leur conférant une valeur thématique, celle du lien, de l'échange, du partage, autant de valeurs positives qui sont incarnées par le personnage de Chihiro. Le plan oblique le plus explicitement positif se trouve dans la scène où la jeune fille rend visite à Zenība, la gentille sorcière. La vieille dame explique que rien ne sert de recourir à la magie qu'utilise sa sœur, autrement dit à tous les expédients (l'argent, la religion) qui transforment les Hommes en ce qu'ils ne sont pas, en porcs ou en dieux. Elle préconise au contraire

un travail de tissage auquel se livre avec entrain la petite équipe, notamment Kaonashi, vidé de son désir obsédant. Un *faire ensemble* donc, où tout le monde est sur le même plan, une activité horizontale ; un travail du fil qui, très symboliquement, restaure le lien social.

37 La notion de « lien » (en japonais *en*) est importante dans la culture nippone. Le mot est utilisé de façon courante dans de nombreux composés et locutions, pour parler de l'amour, de l'amitié, de tout ce qui unit les hommes entre eux ou aux forces spirituelles. Par exemple dans le mot d'enfant « *en-ga-chō* », difficilement traduisible, que prononcent ensemble Chihiro et Kamajī pour briser le maléfice qui pesait sur Haku. Toutefois, si le mouvement choisi pour rendre cette scène est essentiellement horizontal, c'est un plan de type oblique qui est utilisé au moment crucial où la vieille dame offre à Chihiro une boucle tressée qui doit lui servir à trouver au fond d'elle les ressources nécessaires pour secourir ceux qu'elle aime [fig. 9]. On retrouve une composition similaire à plusieurs reprises : quand Chihiro et Haku se tiennent la main dans le ciel ou quand les deux enfants se séparent à la fin du film [fig. 10]. À plusieurs moments clés du film, l'oblique est associée à l'affection entre les êtres. L'horizontalité ne suffit pas pour l'exprimer. Un mouvement vers l'autre (de l'horizontal au vertical) est nécessaire.

——————Saut de page——————¶

Figure 9



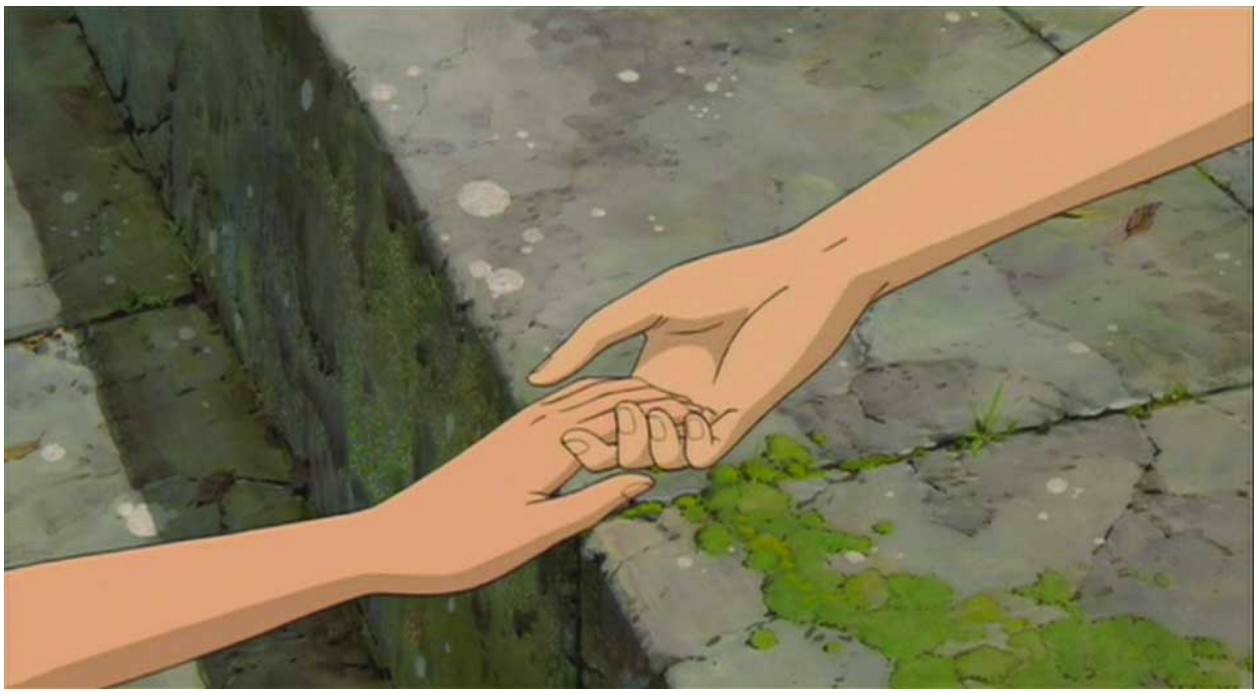
Miyazaki Hayao, *le Voyage de Chihiro*, Studio Ghibli, 2001.

Tous droits réservés.

Agrandir + **Télécharger l'image (.jpg, 23.08 KB) ⤓**

————Saut de page————¶

Figure 10



Miyazaki Hayao, *le Voyage de Chihiro*, Studio Ghibli, 2001.

Tous droits réservés.

Agrandir + **Télécharger l'image (.jpg, 34.03 KB) ⤓**

38 L'oblique peut donc être un outil de reconquête de l'autonomie au sein du monde de la verticalité, de la perspective, des boîtes, mais elle porte aussi en elle l'idée de rencontre, et s'impose dès qu'il y a un mouvement d'élan vers l'autre. Elle opère par conséquent, dans un mouvement dialectique parfait, la synthèse entre les deux autres forces. Cependant, la synthèse de Miyazaki n'est pas la synthèse hégélienne moderne et romantique qui place Dieu et la nature sous l'emprise de l'homme. La synthèse hégélienne, dont l'expression dans l'espace est la perspective, est au contraire critiquée. La synthèse de Miyazaki est une synthèse qui veut aller au-delà de la synthèse « occidentale ». La synthèse de la synthèse ; un coup de plus ; une quatrième dimension. Ce mécanisme n'est pas nouveau sur le plan philosophique. Derrida ou Lyotard notamment ont posé dans les années 1960 et 1970 les bases conceptuelles d'une remise en cause du modèle subjectif et rationaliste, ouvrant sur le post-modernisme, mouvement dans lequel se sont reconnus de nombreux intellectuels et artistes japonais. Miyazaki n'y échappe pas. Toutefois, le succès du post-modernisme au Japon est d'abord la

conséquence d'un effet de miroir. Il fut la réponse à une attente, il valida et développa des positions qui étaient en germe dans l'Archipel.

39 Des années 1930 à 1950, mais surtout pendant la Seconde Guerre mondiale, il y eut en effet au Japon tout un débat visant déjà à « dépasser la modernité » (Ninomiya, 1995). Une des idées fortes de ce mouvement était de sortir d'un régime fondé sur la primauté du sujet (qu'il soit individuel ou collectif), dont le corollaire est l'existence d'un rapport de domination – essentiellement verticale. C'est ainsi qu'ils soutinrent sur le plan philosophique et esthétique les schémas politiques de l'époque, notamment ce qui était appelé la « voie impériale ». La voie impériale au niveau de la politique intérieure, c'est l'idée d'une solidarité et d'une égalité des individus entre eux du fait du lien que chacun possède avec l'empereur. Au niveau de la politique extérieure, c'est l'idée que tous les pays d'Asie doivent s'unir sous l'égide morale de l'empereur pour créer une sphère de coprospérité, ce que résume le slogan de l'époque : « Huit coins, un toit. » Mis sous une forme graphique, ce serait un cône, avec d'une part une base horizontale, qui unit chacune des entités, et des lignes qui montent jusqu'au point de projection que constitue la figure impériale, une verticalité certes, mais une verticalité oblique, qui n'a de sens que parce qu'elle définit le plan de l'horizontalité. Il ne s'agit évidemment pas de dire que Miyazaki est un nostalgique de l'Empire, mais de rappeler que la volonté de sortir de la verticalité « occidentale », de réintroduire de l'horizontalité, tout en maintenant une certaine verticalité qui nécessite le recours à un *biais*, est une proposition récurrente de la critique japonaise au xx^{e} siècle. On ajoutera que les intellectuels qui ont participé au débat sur le dépassement de la modernité n'ont pas été ostracisés après la guerre, certains (Kobayashi Hideo, Nishitani Keiji) sont devenus au contraire des repères incontournables de la pensée contemporaine.

40 Sur le plan du mécanisme intellectuel, on peut dire que l'œuvre de Miyazaki s'inscrit dans ce courant. Ce dernier toutefois ne fait intervenir aucune figure unificatrice comme l'empereur ou le concept de nation – ce qui constitue bien sûr une différence fondamentale. Il met certes en avant la beauté, la nécessité de l'horizontalité, mais il n'a pas essayé de la figer comme le faisaient les graphistes des années 1940 sous la majesté d'un soleil levant qui unifierait sous son regard l'étendue de la terre. Les obliques qu'il réintroduit sont gratuites, mouvantes, dynamiques. Elles soulignent le lien, qui est un lien vrai, singulier, entre deux personnes, et non pas un lien systémique entre de multiples entités abstraites.

41 Une telle perception de l'oblique – l'oblique hors cadre, l'oblique qui manifeste la poésie de vraies rencontres – se retrouve chez le célèbre ethnologue Orikuchi

Shinobu. Orikuchi a largement commenté et défendu la notion de *kabuki*, mot qui désigne aujourd'hui une forme bien connue de théâtre, mais qui à l'origine n'était que le substantif du verbe *kabuku*, prononcé aujourd'hui *katamuku*, signifiant « pencher », « incliner » et qui, à la fin du xvi^e^ siècle et au début du xvii^e^ siècle, c'est-à-dire à la fin des guerres civiles, prit le sens de « se comporter de manière excentrique ». « Ce mot, écrit Orikuchi en 1927, qui était propre au groupe [des jeunes samouraïs], se diffusa dans une atmosphère de liberté pour désigner une tenue ou un comportement nouveau, remarquable, excitant, érotique, moderne[18]. » Ainsi, au xvii^e^ siècle, parle-t-on de *kabukimono,* littéralement de « gens inclinés », pour qualifier une population qui, par bien des aspects, évoque les extravagants du Directoire. Derrière ces remarques, il y a chez Orikuchi la volonté de dire qu'il n'y a pas que la modernité occidentale, et que la modernité japonaise possède une part endogène. Miyazaki connaît bien cette théorie qui donne à la ligne inclinée, à l'oblique, une importance stratégique. Dans cette perspective, l'oblique n'est pas seulement le troisième terme de la synthèse – celui qui met en perspective –, elle est aussi, simultanément, le symbole d'un dégagement de l'ordre et d'un retour à soi.

42 Revenons à la proposition de double révolution dialectique évoquée précédemment. La première révolution correspond à la révolution moderne au sens du xix^e^ siècle, celle qui a vu le Japon se transformer peu à peu à l'image du Palais des bains, celle où le sujet affirme sa prééminence, puis, après être revenu un instant sur l'étendue du monde, entreprend de transformer ce dernier. C'est un monde historique, en perspective, qui est aussi celui du désir mimétique et de la stéréotypie des comportements. Depuis le début du xx^e^ siècle, de nombreux intellectuels et artistes japonais se sont heurtés à cette première boucle de la modernité. Certains, dans les premiers temps, ont pu ne pas en tenir compte, se réfugiant par exemple dans la culture chinoise comme le peintre Tomioka Tessai ; d'autres essayèrent de la masquer sous des formes « traditionnelles », réactivant en les transformant des savoirs anciens ; certains enfin tentèrent de l'améliorer par l'adjonction d'un « esprit japonais ». Miyazaki fait partie d'une génération qui a dépassé ce stade. Comme le dit Murakami Takashi à propos de la notion d'art contemporain, et donc de l'influence de la modernité occidentale : « On ne peut pas s'en extraire, on peut juste *tenter*de s'en extraire[19]. » Miyazaki prend acte de la modernité, ce que nous appelons ici, guidé par *le Voyage de Chihiro*, le monde de la verticalité. Mais il ne s'en contente pas et entame un second mouvement dialectique dont le monde de la verticalité est la thèse. Le monde de l'horizontalité en est l'antithèse, la redécouverte de l'oblique, une oblique nouvelle, porteuse de liberté, de joie et d'amour, en constitue le troisième et dernier temps.

43 Comme on l'a montré, l'un des programmes secrets du *Voyage de Chihiro* est de rendre l'œil*bien vivant* ou plutôt *bien vif* (*namame* ou *ikime*). Il s'agit non pas de sortir de la perspective, mais de parvenir ponctuellement, lors des moments de crise, à s'en écarter. Ce qui implique de savoir la manipuler, de trouver son chemin dans un monde de la verticalité donné comme la mesure du réel, de jouer avec les boîtes de la modernité, mais ne pas s'en satisfaire car elles enferment l'homme et son regard. Une attention soutenue a été portée au cours de cette analyse aux lignes qui structurent le dessin, mais on parvient à des conclusions similaires en observant les choix du montage. Le film d'animation japonais doit en effet son succès à l'adoption du modèle dit de *limited animation* où, d'un cliché à l'autre, seule une partie de l'image est modifiée, par opposition à la *full animation*, qu'utilisaient les studios Disney, où tous les éléments de l'image sont susceptibles d'être redessinés. L'animation restreinte, qui a l'avantage d'être plus économique, fut systématisée par Tezuka Osamu et demeura pendant longtemps la marque de fabrique du cinéma d'animation nippon. Les studios Ghibli ont pour caractéristique d'avoir remis en cause ce principe et de s'être affranchi de l'opposition entre *limited animation* et *full animation*. Certaines scènes utilisent l'animation totale, d'autres l'animation partielle. Il n'y a pas une solution, mais plusieurs, et chacune s'impose en fonction des besoins du récit et de l'équilibre global du film. Tel est le *namame*, l'œil vif : prendre son temps si besoin, ne plus passer de *keypoint* en *keypoint*, mais retrouver le sens du déroulé qui implique du travail manuel, de l'attention aux situations, aux choses en contexte, de manière souple et dynamique.

44 La dernière question qui se pose est : comment capter ce qui est *bien vivant*, énergique, pulsatile ? Comment saisir et stabiliser ce qui est à la fois un état idéal et en perpétuel mouvement ? L'exercice peut conduire à la folie, comme dans les cas de Frenhofer dans *le Chef-d'œuvre inconnu* de Balzac, ou de Yoshihide dans la nouvelle d'Akutagawa « Figures infernales ». Pour y parvenir, il faut changer de plan, accepter les cadres, les règles, les principes fixes et reproductibles qui permettent la transposition. Ce n'est qu'ensuite qu'on peut remettre du vivant, retrouver les liens qui unissent les hommes entre eux et la société à la nature. La rencontre de l'homme avec son être véritable ne peut être que contingente, consciente, post-dialectique. *Le Voyage de Chihiro* met en avant la fusion, l'empathie généralisée qui travaille le monde, mais la fusion vient toujours en réaction, elle s'affirme marginale, différente, singulière. Retrouver le monde de l'imitation, le monde de l'indifférenciation, le « monde de Jōmon » comme dit Miyazaki – un monde « sans gouvernement, sans État, où il n'y avait pas de guerre,

ni religion teintée de magie[20] » – n'est pas possible par l'exercice de la volonté, sauf après-coup, après un détour par ce qui l'a fait disparaître.

Notes de bas de page

1. ^ Miyazaki Hayao, 2008, *Orikaeshiten, 1997-2008* [Retour, 1997-2008], Tōkyō : Iwanami shoten, p. 262.

2. ^ Miyazaki Hayao est né à Tōkyō en 1941. Titre original de l'œuvre : *Sen to Chihiro no kamikakushi*[*le Voyage de Chihiro*], Studio Ghibli, 2001, 124 min.

3. ^ Le moteur de recherche du CiNii recense 140 articles en japonais sur ce film (avril 2016). Il en existe aussi de nombreux en anglais, coréen ou français.

4. ^ Voir notamment Kubota Keiji, 2010, « Eiga no naka no mei serifu/mei shīn : Miyazaki Hayao shinario *Sen to Chihiro no kamikakushi* » [*Le Voyage de Chihiro* de Miyazaki Hayao : les meilleures scènes et répliques du film], *Shinario*, n^{os} 66-3, mars, p. 87-96, et 66-4, avril, p. 84-94.

5. ^ Mino Toshiko, 2010, « Sutajio Jiburi to kindai bungaku : *Sen to Chihiro no kamikakushi* to Izumi Kyōka no *Ryūtandan* » [le Studio Ghibli et la littérature moderne : *le Voyage de Chihiro* et *Ryūtandan*de Izumi Kyōka], *Kenkyū kiyō*, n^{o} 48, p. 1-17.

6. ^ Miyazaki Hayao, 2008, *Orikaeshiten, 1997-2008* [Retour, 1997-2008], p. 270.

7. ^ 1 *jin* (ou *hiro*) fait environ 1,6 m au Japon et 2,5 m en Chine.

8. ^ Miyazaki Hayao, 2010 [1996], *Shuppatsuten, 1979-1996* [Point de départ, 1979-1996], Tōkyō : Iwanami shoten, p. 190.

9. ^ Miyazaki Hayao, 2008, *Orikaeshiten, 1997-2008* [Retour, 1997-2008], p. 258.

10. ^ Il y a ici un jeu de mots en japonais. Les deux premiers caractères se lisent *jōten* et signifient le « Ciel » ou la « montée au Ciel ». En revanche, les trois derniers caractères forment le mot *tenchūsatsu,* terme du calendrier hexadécimal chinois désignant une phase au cours de laquelle le Ciel est inopérant et ne peut venir en aide.

11. ^ « Ce n'est pas par ironie qu'on en a fait des porcs. Ils [Les Hommes] sont vraiment devenus des porcs », explique Miyazaki en 2001.
Voir Miyazaki Hayao, 2008, *Orikaeshiten, 1997-2008*[Retour, 1997-2008], p. 258.

12. ^ Miyazaki Hayao, 2008, *Orikaeshiten, 1997-2008* [Retour, 1997-2008], p. 296.

13. ^ En France, une exposition « Grimault, Takahata, Miyazaki » a été organisée en 2008 à l'abbaye de Fontevraud.

14. ^ Miyazaki Hayao, 2008, *Orikaeshiten, 1997-2008* [Retour, 1997-2008], p. 258.

15. ^ Berque Augustin, 1996, *Être humain sur la terre*, Paris : Gallimard, p. 77 et *passim*.

16. ^ Panofsky Erwin, 1975, *la Perspective comme forme symbolique*, Paris : Éditions de Minuit, p. 182.

17. ^ Joly Henri, 1974, *le Renversement platonicien*, Paris : Vrin, p. 206.

18. ^ Orikuchi Shinobu, « Kokubungaku no hassei – 4 », *in* Orikuchi Shinobu, 1995, *Orikuchi Shinobu zenshū* [Œuvres complètes de Orikuchi Shinobu], Tōkyō : Chūō kōron, vol. 1, p. 193. En ligne : www.aozora.gr.jp [consulté le 15 janvier 2016].

19. ^ Murakami Takashi, Tsuji Nobuo, 2001, « Taidan : Tsuji Nobuo » [Débat : Tsuji Nobuo], *Bijutsu techō*, n° 812, novembre, p. 48.

20. ^ Miyazaki Hayao, 2010 [1996], *Shuppatsuten, 1979-1996* [Point de départ, 1979-1996], p. 261.

Naviguer dans le livre

< Précédent | --- Le Voyage de Chihiro de Miyazaki Hayao ▼ | Valider | Suivant >

Le texte seul est utilisable sous licence Creative Commons - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International - CC BY-NC-SA 4.0.
Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.